
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PERILAKU KONSUMEN
DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA**

M. Zakie Mubarak¹, Mastur², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹zakiemzm@gmail.com, ²mastur@ulm.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata kuliah perilaku konsumen dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Model pengembangannya yaitu 4-D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dengan tahapan define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Namun, pada penelitian ini dibatasi sampai tahap develop. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata tingkat kelayakan produk sebesar 95,85% dengan kategori sangat layak. Selain itu, dari hasil *n-gain* pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai sebesar 0,3 dengan kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan video animasi pada pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi.

Kata kunci: Pengembangan Video Animasi, CTL, Perilaku Konsumen, Pendidikan Ekonomi.

Abstract

The aim of the research was to develop animated video learning media in consumer behavior courses with a contextual teaching and learning approach in increasing students' interest in economic education. The research method used is Research and Development (R&D). The development model is 4-D from Thiagarajan, Semmel, and Semmel with the stages of definition, design, development, and dissemination. However, in this study, it was limited to the development stage. The results showed that the average score of the product feasibility level was 95.85% in the very feasible category. In addition, from the *n-gain* results in the large group trial, a value of 0.3 was obtained in the moderate category. Based on this, the development of animated videos in learning consumer behavior courses with a contextual teaching and learning approach can increase students' interest in economic education.

Keywords: Animation Video, Contextual Teaching and Learning, Economic Courses.

Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi didapatkan informasi bahwa perkuliahan mahasiswa pendidikan dengan dosen pengampu mata kuliah “perilaku konsumen” FKIP Universitas Lambung Mangkurat masih menggunakan media pembelajaran melalui *powerpoint* sederhana saja ketika menjelaskan materi dan menggunakan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa ketika pembelajara tersebut. Hal demikian menunjukkan masih minimnya penggunaan media yang lebih interaktif ketika perkuliahan berlangsung. Peneliti melakukan wawancara kepada sejumlah mahasiswa melalui beberapa pertanyaan yang relevan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran. Dari wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa mahasiswa masih kesulitan untuk memahami materi serta kini belum terdapat model pengkajian yang bisa memberikan kemudahan untuk mengulang materi yang sudah disampaikan oleh dosen saat perkuliahan sehingga mengakibatkan mahasiswa tersebut kurang dalam pengetahuan secara mendalam. Selain itu, mahasiswa juga merasa minimnya materi yang menjurus kepada praktik lapangan secara langsung. Padahal materi “perilaku konsumen” merupakan materi penting yang dipelajari karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

(Yusnita, 2019: 213) dalam buku Pola Perilaku Konsumen dan Produsen menjelaskan bahwa dengan mengetahui perilaku konsumen, maka kita bisa mendapatkan gambaran dengan cara apa konsumen memilih, membeli, memakai dan menjlai sebuah produk. Pada kenyataannya perilaku pengguna mempunyai pengaruh yang relevan pada keputusan untuk membeli. Hal ini menjadi ilmu penting karena nantinya tentu mahasiswa bisa menjadi pelaku produsen ataupun konsumen.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah yang bersangkutan. Dari hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi mata kuliah “perilaku konsumen” masih rendah dikarenakan media pembelajaran yang masih dominan monoton

terhadap metode ceramah sehingga interaksi dua arah masih kurang. Metode ceramah dianggap kurang relevan karena ada tiga aspek pembelajaran belum teralisasi, termasuk terhambatnya aktivitas dua sisi antara pendidik dan peserta didik, dan pula pendidik dianggap masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran (Harsono, 2000: 56).

Berdasarkan masalah di atas peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran pada mata kuliah tingkah laku konsumen dengan materi tingkah laku konsumen rasional dan irasional. Pemilihan materi ini dikarenakan materi ini sebenarnya perlu menjurus hal-hal yang berhubungan langsung secara praktik lapangan. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa semester tiga program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Sebagaimana penelelitian (Hayati, 2010:124), tentang mengembangkan model pengkajian video pada *patient safety virtual education* bahwa hasil penilaian ahli menunjukkan sarana yang ditingkatkan valid dan patut dipakai dengan skor 82,71% untuk materi; dan 82% untuk medianya. Selain itu, respon pengguna pada penelitian ini mendapat skor rata-rata 3,79 yang artinya minat belajar menjadi lebih baik melalui penggunaan media video ini (Hayati, 2010: 124).

Faktor lainnya yang menjadi perhatian dalam mengembangkan video animasi adalah pada pendekatan pembelajaran dan materi. Pendekatan pembelajaran yang dibutuhkan untuk hal-hal yang terjadi pada aktivitas setiap hari yaitu pendampingan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*).

Contextual Teaching and Learning yaitu suatu pendampingan pembelajaran yang menyokong guru untuk menyambungkan materi yang dididikkan dan situasi kehidupan nyata pada siswa, mendorongnya untuk membangun ikatan antara pengetahuannya dengan menerapkan pada aktivitas setiap hari. Hal ini sejalan dengan mata kuliah “Comportment of the Consumer” yang bertautan langsung dengan perdebatan dunia nyata atau aktivitas setiap hari sehingga

mahasiswa dapat memahaminya dengan lebih efisien dan membangun minat belajar karena mudah dipahami melalui pendekatan praktis. pembelajaran sehari-hari yang dapat diimplementasikan melalui video animasi.

Video animasi merupakan medium yang menampilkan suatu siaran yang memadukan rancangan alur beserta tulisan, suara dan objek yang digerakan yang biasanya berupa karakter yang sudah disiapkan (Astuti, & Mustadi, 2014: 250). Dengan video animasi, informasi yang disajikan bisa tersampaikan secara jelas dan berpotensi menolong pengguna untuk mengimplementasikannya secara visualisasi informasi yang ditangkap, maka sarana video animasi berperan menjadikan pilihan tepat untuk metode pembelajaran dan pengajaran. Pemanfaatan video animasi berperan menjadikan pilihan tepat dalam proses belajar mengajar.

Informasi dapat disampaikan melalui video animasi, dan berpotensi membantu pengguna mengaplikasikan informasi yang telah mereka pelajari secara visual. Maka dari itu, media video animasi mempunyai peran penting dan merupakan sebuah keputusan yang tepat dalam metode pembelajaran dan pengajaran. Peranan video animasi dalam metode pembelajaran dan pengajaran menjadi keputusan yang tepat pada pemanfaatan instrumen tersebut. Penggunaan video animasi dalam proses belajar memiliki keunggulan seperti peningkatan kreativitas dan ketelitian, ketekunan, keluwesan, serta **ketenteraman**, mengembangkan kemauan belajar, menghilangkan frustrasi pada diri, menjadi sangat efisien, meyakinkan, memukau, dan mampu memusatkan perhatian dan menghadirkan model asli desain untuk menciptakan hal-hal yang tidak ada di dunia nyata dan mampu menunjukkan langkah atau kausalitas yang abstrak (Prakoso & Najma, 2020: 72). Untuk mengemas hal tersebut lebih baik, dibutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang dalam pengembangan teknologinya.

Pesatnya perkembangan ICT (*Information & Communication Technology*) merupakan peluang bagi tumbuhnya dunia Pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menekan adanya pembaharuan proses pembelajaran. Pendidik

dituntut mampu menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran yang teknologi itu sendiri pada umumnya disebut media pembelajaran (Sukanto, 2016: 70).

Media pembelajaran memungkinkan terjadinya penyampaian pesan dari pengajar kepada pelajar yang bisa menstimulasi pemikiran, emosi, serta minatnya dalam proses pembelajaran (Tafanoa, 2018:68).

Media pembelajaran adalah alat bagi pendidik untuk memberikan informasi dan materi pendidikan kepada peserta didik selama sistem pembelajaran dan pengajaran sehingga dengan memakai sarana pembelajaran yang dapat membantu pelajar memenuhi tujuan pembelajaran. Disebabkan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran juga harus berkembang.

Perkembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam mata kuliah “Perilaku Konsumen” ini diharapkan dapat membantu pendidik/dosen di program studi pendidikan ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat. Pada sistem pembelajaran memakai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hal ini sebagai upaya agar mudah dipahami oleh mahasiswa pendidikan ekonomi serta mereka mendapatkan materi nyata kehidupan sehari-hari karena pendekatan *Contextual Teaching and Learning* tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengambil judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Mata Kuliah Perilaku Konsumen dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada materi perilaku konsumen rasional dan irasional.

Kajian Pustaka

Definisi AECT tahun 1994 Teknologi Pendidikan yaitu desain, peningkatan, pemanfaatan, pengendalian, dan penilaian mengenai sumber serta proses dalam belajar. (Bambang Warsita, 2013:2). Teknologi pendidikan berarti penelitian serta praktik etis yang bertujuan mendorong pembelajaran dan mengembangkan kinerja melalui pengembangan, penerapan, serta perencanaan pengguna dalam sistem dan sumber yang sesuai (Yusup, H. 2016: 90). Menurut Seels

dan Reecheey Perkembangan teknologi pendidikan adalah proses menerjemahkan perincian desain ke dalam bentuk fisik. Metode menerjemahkan detail desain ke dalam bentuk fisik berada di bawah lingkup perkembangan teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi multimedia semuanya termasuk dalam bidang ini. (Bambang Warsita, 2013:81). Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan teknologi pendidikan pada kawasan perkembangan merupakan kawasan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau metode untuk mengimplemtasikanya dalam mendukung dan memberikan sebuah solusi dalam kebutuhan penggunaan teknologi di zaman sekarang khusus dalam ranah pendidikan.

Pengertian media menurut Education Association (NEA) meliputi instrumen yang dipakai pada aktivitas pembelajaran dan pengajaran serta hal yang dapat dibaca, ditangani, didengar, dilihat, atau didiskusikan. Media juga mencakup hal-hal yang dapat mempengaruhi seberapa baik program pendidikan bekerja. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media termasuk penyampaian informasi (Arsyad, A. 2011: 85).

Metode Penelitian

Penelitian mengembangkan medium video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen untuk mahasiswa pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) (Thigarajan, 1984: 65). Sistem yang dipakai untuk membuat sebuah produk dan akan divalidasi oleh para ahli yaitu penelitian serta pengembangan.

Model 4-D adalah model pengembangan yang ada pada penelitian ini yang diajukan oleh Sivasailam T., Dorothy S. S., dan Melvyn I. S. (1984). Model 4D yang dimaksud memiliki 4 langkah diantaranya *Define, Desain, Develop* dan *Disseminate*.

Model pengembangan 4D ini cocok digunakan pada penelitian dan pengembangan produk video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen karena mendukung pengembangan dapat menghasilkan suatu produk untuk kebutuhan dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, sasarannya kepada mahasiswa semester III pada mata kuliah perilaku konsumen. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuisisioner (Sugiyono, 2013:137). Teknik analisis data memakai analisis kuantitatif deskriptif.

1. Analisis Kelayakan media video animasi

Penelitian ini untuk dapat memahami kelayakan video animasi dengan menganalisis data yang didapat kuesioner uji oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan skala *linkert*.

Tabel 2 Nilai Kelayakan Media

No	Rentang Nilai Media	Kelayakan Kategori Kelayakan Media
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	21%-40%	Tidak Layak
4	≤ 20%	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Meningkatkan Minat Belajar mahasiswa

Setelah mendapatkan hasil analisis ahli dan mendapatkan hasil layak digunakan. Selanjutnya melakukan analisis terhadap meningkatkan minat belajar mahasiswa untuk mengetahui pengaruh video animasi pembelajaran dengan mengembangkan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*. Pada penelitian ini diperoleh dengan membandingkan minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*. Sebelum dan setelah, hasil minat akan dianalisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berlandaskan nilai rata-rata skor gain yang dinormalisasi.

Tabel 3 Kriteria Besarnya faktor n- gain

No	Interval	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi yang diperoleh dari pengembangan video animasi dengan tiga tahapan yang dijalankan pada model 4D, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (pengembangan).

1. Define (Pendefinisian)

Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) dalam mata kuliah perilaku konsep di program mata kuliah perilaku konsumen sebagai berikut.

a. Analisis Awal Akhir

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa masih terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Permasalahan itu diantaranya, fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik, dosen hanya menggunakan buku dan *power point* sebagai acuan dan media pada pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurang maksimalnya dalam memanfaatkan dan menggunakan fasilitas sehingga menyebabkan pembelajaran di ruang kelas kurang bervariasi, membosankan, dan monoton. Kurangnya kesadaran akan pentingnya video animasi pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan sehingga membuat minat belajar yang rendah, khususnya pada mata kuliah perilaku konsumen.

b. Analisis Mahasiswa

Mahasiswa program studi pendidikan ekonomi semester tiga ini berlatar belakang pendidikan yang mana belum sepenuhnya mengetahui mata kuliah perilaku konsumen secara dasarnya maupun secara luasnya, karena ada beberapa mahasiswa yang berlulus pada tingkat berbeda arah pada mata kuliah ini yang mengarah selain pada hal sosial dan ekonomi. Oleh karena itu minat dan karakter dari mahasiswa perlu diberikan dorongan agar secara mudah memahami materi tersebut. Sebagian mahasiswa merasa kurang berminat untuk menyimak hal yang dosen sampaikan sebab terbatasnya tidak maksimalnya media

pembelajaran yang digunakan seperti *power point* sederhana dengan banyak teks. Mahasiswa juga kurang memahami materi dan inti dari pembelajaran. Data ini didapat ketika peneliti melakukan wawancara dengan kesimpulan hasil mereka belum cukup memahami materi perilaku konsumen karena latar pendidikan dan merasa jenuh dengan media yang digunakan serta tidak dapat dipelajari lagi secara mandiri di lain waktu.

c. Analisis Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat yaitu kurikulum 2013 pembuatan video animasi untuk peserta didik beratkan pada mata kuliah perilaku konsumen. Bahan referensi yang dipakai peneliti pada pembuatan media video animasi ada pada table pengkajian di bawah ini.

Tabel 4 Referensi Materi

No	Uraian	Referensi
1	RPS Program studi Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah perilaku konsumen dengan kompetensi perilaku konsumen rasional dan irasional	Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
2	Berupa buku pembelajaran perilaku konsumen.	Bahan Ajar

d. Analisis konsep

Analisis konsep didasarkan pada kompetensi ini dan kompetensi dasar pada mata kuliah perilaku konsumen. Kompetensi inti dari mata kuliah ini yaitu Mahasiswa dapat memahami mengenai definisi perilaku konsumen rasional dan irasional. Sedangkan kompetensi dasar mahasiswa mampu menjelaskan pengertian perilaku konsumen; menunjukkan ciri perilaku konsumen rasional, dan irasional; dan dapat memahami definisi dan perbedaan antara perilaku konsumen rasional dan irasional.

e. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dispesifikasikan untuk mempelajari materi perilaku konsumen rasional dan irasional menggunakan media video pembelajaran

dengan harapan dapat meningkatkan hasil minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Berdasarkan perumusan tujuan pembelajaran hasil analisis awal pada tahap pendefinisian ini, selanjutnya akan menjadi dasar untuk merancang produk video animasi pada tahap *design*.

2. Design (Perancangan)

Hasil yang diperoleh dari tahap *design* (perancangan) video animasi yaitu sebagai berikut.

a. Pemilihan Format

Pemilihan pada format dalam pengembangan yang diartikan untuk merancang dan menata sebuah produk pembelajaran. Pendekatan yang dipilih pada penelitian adalah *Contextual Teaching and Learning* karena pendekatan ini cukup sesuai dengan permasalahan pada proses pembelajaran. *Contextual Teaching and Learning* bisa diartikan sebagai hubungan, konteks, keadaan, atau suasana. Sehingga *Contextual* dipahami memiliki hubungan dengan situasi (konteks).

Desain letak gambar dan format dalam pengembangan video pembelajaran animasi ini menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Pada ilustrasi hiasan menggunakan aplikasi *procreate* pada video animasi pembelajaran, pada penyusunan alur animasi karakter dan cerita menggunakan aplikasi *platagon*, dan pada tahap akhir menggunakan aplikasi *VN* sebagai pengeditan durasi dan penambahan *background* pada video animasi sehingga terbentuknya video animasi pembelajaran.

b. Pembuatan Naskah

Naskah berisi uraian materi yang dituangkan menyesuaikan karakter mahasiswa dimana ada yang berperan sebagai narrator video; pemateri perilaku konsumen rasional dan irasional; ada sebagai pembeli yang berperilaku rasional; dan sebagai pembeli yang berperilaku irasional yang disusun menjadi sebuah naskah yang nantinya dinarasikan menjadi video berdurasi 8-10 menit.

c. Pembuatan Rancangan awal

Rancangan awal memerlukan *storyboard* yang singkat agar video terkonsep dengan baik. Pada *storyboard* memerlukan beberapa indikator agar terbentuk video animasi pembelajaran yang jelas. Hal ini terdapat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5 Rancangan awal *storyboard*

No Konten	Keterangan
1 Halaman	-Logo universitas
	-Logo Kemendikbud
	- Logo Teknologi Pendidikan
	-Mata kuliah
2 Halaman Judul	-Tempat
	-peneliti
3 Kompetensi Dasar	-KD dan KI
4 Peranan karakter video animasi	-Pembagian peran

3. Develop (Pengembangan)

Peneliti melakukan pengembangan yang memiliki beberapa tingkatan yaitu tahap uji validasi dan uji coba produk.

a. Validasi Ahli

Selain validasi naskah bahasa, validasi ahli meliputi validasi materi, media, dan instrumen.

1) Validasi Instrumen

Validasi instrument dilakukan oleh ahli instrument yaitu dosen pendidikan geografi bapak Faisal Arif Setiawan, M.Pd. angket dipakai berjumlah 15 butir penilaian dengan rentang skala penilaian 1-5 yang kemudian dikonversi menjadi skor 0%-100%. Aspek penilaian terdiri dari petunjuk; isi; dan Bahasa. Hasil validasi ahli instrument yaitu.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Instrumen

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Petunjuk	93%	Sangat layak
Isi	95%	Sangat Layak
Bahasa	93%	Sangat Layak
Rata-rata	93,6%	Sangat Layak

2) Validasi Ahli Materi

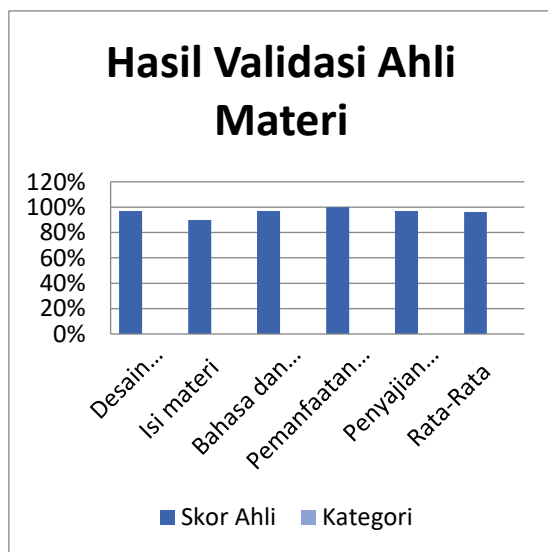
Ahli materi, Bapak Baseran Nor, M.Pd., salah satu dosen pendidikan ekonomi,

memvalidasi ahli materi 23 butir penilaian dengan kemungkinan rentang skor 1-4 yang dibuat angket. Desain pembelajaran isi materi, kemampuan bahasa dan komunikasi, penggunaan media, dan penyajian merupakan aspek yang dinilai ahli materi. Hasil validasi ahli materi terlampir pada tabel di bawah.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Desain Pembelajaran	97%	Sangat layak
Isi Materi	90%	Sangat Layak
Bahasa dan Komunikasi	97%	Sangat Layak
Pemanfaatan Media	100%	Sangat Layak
Penyajian/Presentasi	97%	Sangat Layak
Rata-rata	96,2%	Sangat Layak

Pada hasil validasi di atas, menunjukkan skor rata-rata 96,2%. Hal ini berarti materi yang disusun pada video animasi tersebut sangat layak digunakan.



Validasi berikutnya yakni validasi ahli media yang terdapat pada tabel dibawah.

3) Validasi Ahli Media

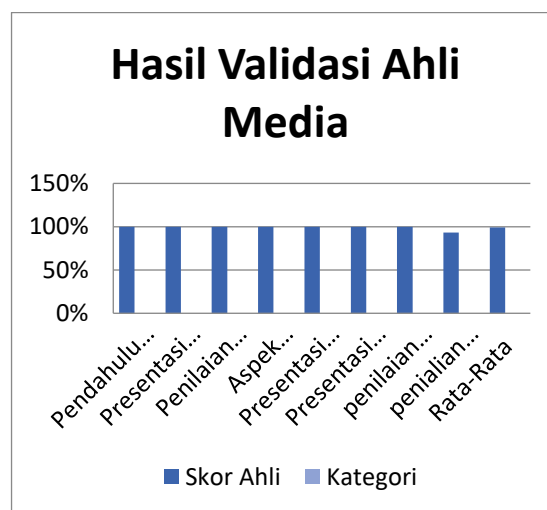
Salah satu ahli media, UIN Antasari Moh Iqbal Assyauqi, M.Pd., melakukan validasi ahli media. Dua puluh item penilaian pada angket memiliki rentang skor 1-4. Aspek penilaian ahli media meliputi pendahuluan program, presentasi teks, evaluasi kelayakan komponen penyajian, presentasi video; penilaian aspek media terhadap

strategi pembelajaran; dan penilaian aspek program media video pembelajaran. Selanjutnya, skor tersebut diubah ke dalam rentang 0% hingga 100%, seperti yang terdapat pada tabel terlampir.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Pendahuluan Program	100%	Sangat layak
Presentasi Teks	100%	Sangat Layak
Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	100%	Sangat Layak
Presentasi Video	100%	Sangat Layak
Presentasi Audio	100%	Sangat Layak
Penilaian aspek media terhadap Strategi Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran	93,33%	Sangat Layak
Rata-Rata	99,05%	Sangat Layak

Validasi media yang digunakan dalam pembuatan video animasi memiliki nilai rata-rata 99,05% yang menunjukkan sudah efisien untuk digunakan, sesuai tabel di atas.



Validasi berikutnya yakni validasi ahli naskah bahasa yang terdapat pada tabel 9 dibawah ini.

4) Validasi Ahli Naskah Bahasa

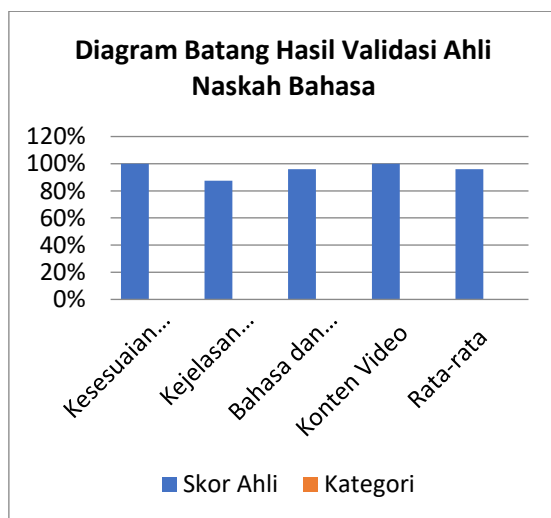
Dosen pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Ibu Lita Lufthfiyanti, M.Pd melakukan validasi ahli naskah bahasa.

Angket yang digunakan berjumlah 15 butir soal. Aspek penilaian ahli naskah Bahasa meliputi aspek kesesuaian narasi; kejelasan narasi; bahasan dan komunikasi; dan konten video. Penilaian ini dengan skor 1-4 yang dikonversi menjadi 0%-100%. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Naskah Bahasa

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Kesesuaian Narasi	100%	Sangat layak
Kejelasan Narasi	87,5%	Sangat Layak
Bahasa dan Komunikasi	95,85%	Sangat Layak
Konten Video	100%	Sangat Layak
Rata-Rata	95,85%	Sangat Layak

Validasi dokumen bahasa mendapat skor 95,85%, dengan kategori sangat layak, sesuai tabel di atas.



Rata-rata skor seluruh hasil validasi ahli instrumen, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa adalah 96,17%. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa produk video animasi yang dibuat sangat layak.

b. Uji Coba Produk

Uji coba lapangan dipakai untuk memahami pengaruh peningkatan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran setelah menggunakan video animasi pembelajaran. Uji cob aini dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah perilaku konsumen terhadap mahasiswa semester

III tahun 2022. Uji coba produk ini melalui tiga tahapan mulai dari uji coba perorangan; uji coba kelompok kecil; hingga uji coba kelompok besar.

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada salah satu mahasiswa yang dipilih secara acak. Mahasiswa tersebut disajikan video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan, didampingi oleh peneliti. Hasil wawancara memberikan keterangan bahwa video animasi tersebut sangat baik, desainnya dan alur cerita animasinya menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar, akan tetapi *backsound* dari video animasi terlalu kuat. Jadi sarannya *backsound* music dipelankan.

2) Uji coba kelompok kecil

Uji coba dilakukan kelima orang mahasiswa pendidikan ekonomi semester tiga yang dipilih secara acak. Mahasiswa tersebut menggunakan video animasi pembelajaran yang didampingi peneliti. Setelah selesai menggunakan video animasi pembelajaran ke-lima mahasiswa memberikan keterangan bahwa video animasi pembelajaran tersebut menghibur, dan sangat menarik perhatian bagi s/mahasiswa. Desain dan animasi tampilannya juga bagus.

3) Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan kepada dua puluh mahasiswa

4) N-gain

Uji N-gain dilakukan untuk memahami perubahan pada minat belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikannya video animasi pembelajaran. Uji n-gain dengan hitungan berikut.

$$\frac{\text{Spos} - \text{pre}}{\text{Maks} - \text{pre}} = \frac{83 - 75,5}{100 - 75,5} = 0,3$$

Tabel 10 Presentase Test

No	Aspek	Persentase
1	Nilai Pretest	75,5%
2	Nilai Posttest	83%
3	Nilai Maksimal	100%

4	N-gain	0,3
5	Kesimpulan	Sedang

Dari tabel tersebut maka n-gain dikategorikan sedang. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mempengaruhi minat dan bakat mahasiswa.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahapan penyebarluasan ini produk akan disebarluaskan untuk diimplementasikan di Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat mata kuliah perilaku konsumen semester III melalui penelitian yang telah dilakukan. Produk ini dipublikasikan dengan cara penyebaran alat keeping CD/Flashdisk kepada dosen mata kuliah perilaku konsumen. Media juga disebarluaskan melalui *platform Youtube* dengan judul video animasi pembelajaran perilaku konsumen yang kemudian sebagai media pembelajaran yang bisa dipakai oleh semua kalangan khususnya mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen bertujuan untuk mengembangkan minat belajar mahasiswa semester III program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Pengembangan ini didasarkan data fakta bahwa program studi tersebut untuk mata kuliah perilaku konsumen masih kurang dalam memanfaatkan medium pengkajian yang interaktif dan menarik. Kurangnya fokus minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan belajar kurang maksimal. Hal ini berkaitan dengan perlu adanya instrumen pembelajaran yang mengembangkan minat belajar pada perkuliahan dalam sistem belajar mengajar.

Selaras dengan pernyataan Ruth Lautfer, menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran, menumbuhkan kreativitas siswa, dan fokus pada studi mereka yaitu salah satu strategi mengajar yang digunakan oleh guru (Tafanoa, ...). Sehingga penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memenuhi media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar mahasiswa semester tiga pendidikan

ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini diadaptasi dari model 4-D dan telah dimodifikasi oleh peneliti. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut: 1) *Define* (Pendefinisian), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Develop* (Pengembangan), dan 4) *Dessiminate* (Penyebaran).

Pembahasan sebelumnya pada bagian atas, bahwa pada tahap *define* (pendefinisian) ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya temuan dari pengamatan menunjukkan bahwa masih ada beberapa masalah dengan sistem pembelajaran dan pengajaran mata kuliah perilaku konsumen. Permasalahan itu diantaranya, fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik, dosen hanya menggunakan buku dan *Power Point* sebagai acuan dan media pada pembelajaran hal ini di karenakan kurang maksimalnya dalam pemanfaatan dan penggunaan fasilitas hingga menyebabkan pembelajaran diruang kelas kurang bervariasi, membosankan, dan monoton. Padahal fasilitas kelas dan media berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar mengajar (Wina, 2009). Menurut Purwono (2014), media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, beragamnya latar belakang pendidikan dan karakter mahasiswa menjadi PR dalam menggunakan media pembelajaran agar mudah dipahami. Mahasiswa kurang memahami materi dan poin-poinnya saja.

Pada tahap *design* (perancangan) dipilihlah pengembangan media berbentuk video animasi pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan permasalahan pada mata kuliah perilaku konsumen yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata sehari-hari. *Contextual Teaching and Learning* diartikan sebagai hubungan, konteks, keadaan, atau suasana. Dengan demikian diharapkan akan memberikan hubungan antara konten materi dan kesesuaian implementasi materi yang dikontekkan pada video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen. Hal ini selaras dengan penelitian M. Bahri Arifin & Yulinda Ari Wardani (2020) dengan pengembangan media menggunakan

pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang mana media audio visual yang dikembangkan sangat layak digunakan. Langkah selanjutnya yang penting juga dalam perancangan ini adalah penyusunan *storyboard*. *Storyboard* berfungsi sebagai rancangan atau gambaran awal dalam pembuatan video animasi pembelajaran. *Storyboard* memainkan peran penting dalam penciptaan multimedia, (Binanto, 2010: 56).

Pengembangan video animasi ini kemudian dilakukan validasi ahli dan uji n-gain. Validasi ahli rata-rata 96,17% dengan kategori sangat layak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Synthia Permatasari, 2019:89) menunjukkan bahwa materi pembelajaran video animasi gerak tangan pada mapel IPS dengan konteks lingkungan memperoleh skor 86,19% dengan kategori sangat layak.

Nilai n-gain 0,3 dengan kategori sedang menunjukkan produk yang dikembangkan mempengaruhi minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi semester 3. Hal ini selaras dengan penelitian (Anggraeni, 2019:13) bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat mengembangkan ketertarikan menuntut ilmu pada siswa.

Hasil akhir dari produk adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagian pembuka terdiri dari logo instansi, judul video, tujuan pembelajaran dan smabutan narrator animasi



Gambar 2. Bagian penjelasan materi.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran yang telah dipaparkan, terdapat beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen rasional dan irasional ini melalui 3 tahap pada model pengembangan 4D, yaitu tahap *define* (Pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Tahap pengembangan dengan uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan Bahasa serta uji coba produk ke kelompok besar mahasiswa pendidikan ekonomi semester tiga yang mengambil mata kuliah perilaku konsumen.
2. Tingkat kelayakan produk video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,85% dengan kategori sangat layak.
3. Implementasi uji coba produk diperoleh n-gain sebesar 0,3 dengan tergolong kategori sedang. Hal ini menunjukkan video animasi yang dikembangkan berhasil meningkatkan ekonomi semester tiga FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Adapun saran berdasarkan penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini kepada peneliti selanjutnya yaitu, peneliti dapat mengkolaborasikan video animasi pembelajaran ini dengan berbagai media pembelajaran yang baru, dan dapat dijadikan referensi untuk mata kuliah lain yang serupa agar pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar mahasiswa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Sri Wulan., Alpian, Yayan., Prihamdani, Depi., Winarsih, Euis. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*
- Depdikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam (pp.1-366)*. Jakarta:

- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Hamm, R.W. (1985). *A Systematic evaluation of an environmental investigation course*. (Doctoral dissertation. Georgia State University). ERIC Document. Reproduction Service No ED-256-622.
- Paramata, Y. (2001). *Pengembangan model so-sialisasi inovasi dan supervisi pembelajaran ilmu pengetahuan alam*. (Disertasi Dok-tor. Universitas Pendidikan Indone-sia). Hal 2.
- Provus, M., Malcolm. (1969). *The discrepancy evaluation models. An approach to local program improvement and development*. Pitaburgh Public School.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 17, No. 2, (pp.287-258).
- Rustaman, N.Y. (2010). Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Asessmentnya. *Makalah Universitas Indonesia*. http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan_ipa/195012311979032_nuryani_rustaman/kdbi_dalamdiksainsfinal.pdf (diakses 08 April 2014)
- Scriven, M. (1967). *The methodology of evaluation*. In R.W.Tyler, R M. Gagne, & M Scriven (Eds). *Perspectrives of curri-culum evaluation*. (pp.39-83). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R E. (1967). *Forward technology for the evaluation of educational programs*. In R W Tyler, R M Gagne, & M Scriven. (Eds). *Perpectives of curriculum evaluation*. (pp.1-12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teacher's Coole-ge Record*. Vol. 68, no:7.
- Stake, R E. (1977). *The Countenance of educational evaluation*. In A.A. Bellack & H.M Kliebard. Eds 1. *Curriculum and evaluation* (pp. 372-390). Berkeley. CA McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A.J. (1984). *Systematic evaluation a self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.